

**Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) para
mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área matemáticas del grado primero
de la Institución Luis Irisar Salazar Sede # 7**

Yina Patricia Ortiz Valencia

Brenda Jackeline Ortiz Goyes

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

**Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) mejorar el
proceso de enseñanza y aprendizaje en el área matemáticas del grado primero de la
Institución Luis Irisar Salazar Sede # 3.**

Yina Patricia Ortiz Valencia

Brenda Jacqueline Ortiz Goyes

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Etnoeducación

Marcos Antonio Andrade

Magister en Educación

Asesor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Etnoeducación

Pasto

2019

Agradecimientos (o dedicatoria)

A Dios principalmente por ser nuestro guía y brindarme sabiduría a lo largo de este camino.

A nuestras madres por brindarme sus consejos y comprensión, A nuestra familia por su apoyo incondicional, A mi esposo por estar en los momentos más difíciles apoyándome, A nuestros hijos por ser un gran motivo de inspiración para salir adelante.

De nuestra parte profundamente a todos los seres que aportaron y contribuyeron en el proceso, elaboración y desarrollo de nuestro proyecto Juegos y Rondas tradicionales de la subregión del Telembi y así mismo lograr la aprobación y ejecución del mismo.

De igual manera expresamos nuestros sinceros agradecimientos a:

A nuestros diferentes familiares por entregarnos su apoyo en los momentos más difíciles, por ser nuestra mayor motivación y motor que nos impulsa para seguir luchando por alcanzar nuestros ideales. A los diferentes CONCEJOS COMUNITARIOS por habernos dado la oportunidad de realizar este gran logro para nuestra vida profesional.

De ante mano también a UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA, por abrirnos las puertas de esta gran institución, en conjunto con sus diferentes docentes.

A la institución educativa LUIS IRISAR SALAZAR y su sede educativa CASA DE LA CULTURA, en compañía con sus docentes y directivos, por abrirnos las puertas de sus aulas y su corazón, por permitir desarrollar esta linda experiencia de crecimiento personal y academico,aportar información y espacios para la realizacion del proyecto.

A los diferentes niños y niñas, que con sus travesuras, risas y su tierna ternura cautivaron nuestra atención, que con participación ayudaron a salir adelante cada una de las diferentes actividades lúdicas propuestas de juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi.

De mi parte agradezco profundamente a todos los seres que aportaron y contribuyeron en la elaboración de nuestro proyecto rondas y juegos tradicionales.

Contenido

	pág.
Resumen	8
Introducción	10
Capítulo 1. Planteamiento del problema	11
1.1 Descripción del problema	11
1.2 Pregunta de investigación	11
1.3 Justificación	12
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13
Capítulo 2. Marcos de referencia	14
2.1 Marco de antecedentes	14
2.2 Marco teórico y conceptual	15
2.3 Marco contextual	21
Capítulo 3. Diseño metodológico	27
3.1 Enfoque de investigación	27
3.2 Método de investigación	27
3.3 Tipo de investigación	28
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	28
Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados	29
Apreciación los diferentes juegos y rondas tradicionales de la sub región del	
4.1 Telembi (Barbacoas)	29
4.2 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en	30
4.3 Implementación de la propuesta pedagógica	33
4.4 Conclusiones y recomendaciones	33
Referencias bibliográficas	35

Lista de tablas

	pág.
Tabla 1. Datos general del municipio	20

Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Mapa	19

Lista de Anexos

	pág
Anexo A. Malla curricular	• 37
Anexo B. Registro Fotográfico	39
Anexo C. Cartilla de los diferentes juegos y rondas tradicionales	44

Resumen

Como docentes en formación nos corresponde afianzar las practicas fructíferas que ayudan a orientar el aprendizaje significativo que conllevan a la asimilación y a la aplicación de los diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi que ayuden a favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del grado 1 de la Institución educativa Luis Irisar Salazar sede #3 Barbacoas Nariño, por medio del rescate y la aplicación de actividades divertidas y agradables ya un poco olvidadas. Ante la ausencia de espacios lúdicos pedagógico, recursos y estrategias por parte del equipo docente y administrativos para motivar a los diferentes estudiantes a que participen, se interesen, y se motiven a aprender a reconocer lo que es la suma y la resta del área de matemáticas se planteó el siguiente interrogante ¿Cómo a traves de los diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) se puede gestar una malla curricular que contribuya al proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar de la sede # 7?, esta necesidad fue el punto de partida para dar inicio a nuestro proceso de investigación atraves de las diferentes consultas de diversos fuentes teóricos.

Este tipo de investigación es de apunta hacia un enfoque cualitativo descriptiva encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar en cual se aplicaron diversos estrategias lúdicas, y pedagógicas apoyadas en autores como Pugmire-Stoy (1996), Gimeno y Pérez (1989), Wallon (1984), Jean Piaget (1956), Silva (1995) entre muchos otros con ellos se llegó a la conclusión que se puede considerar que los diferentes juegos y rondas de la subregión del Telembi es la mejor estrategia educativa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, porque los ayuda a liberarse de la escuela tradicional y lo ayuda a olvidar la monotonía.

Palabras clave: Juegos tradicionales, estrategia, saber cultural, pedagogía.

ABSTRACT

As teachers in training, it is up to us to consolidate the fruitful practices that help guide the meaningful learning that lead to the assimilation and application of the different traditional games and rounds of the Telembi subregion that help to favor the teaching and learning process of the students of degree 1 of the educational institution Luis Irisar Salazar headquarters # 3 Barbacoas Nariño, by means of the rescue and the application of fun and pleasant activities already a little forgotten. In the absence of pedagogical play spaces, resources and strategies by the teaching and administrative team to motivate the different students to participate, be interested, and be motivated to learn to recognize what is the addition and subtraction of the area of mathematics The following question was posed: How, through the different traditional games and rounds of the Telembi subregion (Barbacoas Nariño) can a curriculum be created that contributes to the teaching and learning process in the area of mathematics of the institution's grade 1 Luis Irisar Salazar from headquarters # 3?, This problem was the starting point to start our research process through different consultations from various theoretical sources.

This type of research is aimed at a descriptive qualitative approach aimed at a school-type phenomenon in which various playful and pedagogical strategies were applied, supported by authors such as Pugmire-Stoy (1996), Gimeno and Pérez (1989), Wallon (1984).), Jean Piaget (1956), Silva (1995) and many others with them concluded that it can be considered that the different games and rounds of the Telembi sub region is the best educational strategy to improve the teaching and learning process of children, because it helps them to get rid of the traditional school and helps them forget the monotony.

Keywords: Traditional games, strategy, cultural knowledge, pedagogy.

Introducción

Este proyecto de investigación es el resultado de las diferentes prácticas y observaciones que desarrollamos durante los años 2018 y parte del 2019, en los diferentes Centros Educativos del Municipio de Barbacoas.

Los juegos tradicionales también son la herramienta perfecta para el desarrollo social del niño.

Los juegos tradicionales hacen que los niños se impregnen de su cultura, permite que reproduzcan sus raíces y con ello se ayuda a la conservación de la cultura de la comunidad. Y se facilita que las expresiones culturales y sus juegos pasen de generación en generación-

El trabajo se dividió en diferentes subtemas, los cuales podemos mencionar el problema, la cual contiene la pregunta de los diferentes hechos que origina la situación. El planteamiento de los objetivos (general y específico), que busca la solución al problema, la justificación que contiene los diferentes argumentos necesarios para llevar acabo el desarrollo del trabajo.

La falta de estrategias recreativas de creatividad en el momento de desarrollar juegos lúdicos por parte de los diferentes docentes ha sido una de las consecuencias que genera el desánimo y la falta de interés por los juegos y rondas tradicionales, convirtiéndolo en un inconveniente para que los alumnos se socialicen de otra manera con sus amigos, que vivan experiencias diferentes, y significativas en su grado.

Actualmente por lo general encontramos en el recreo (HORA DE DESCANSO) estudiantes sentados en las diferentes bancas y silletería o practicando actividades no aptas para un niño en esa edad de desarrollo.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

A partir de las observaciones realizadas en la Institución Educativa Luis Irisar Salazar sede n° 7, en el grado 1° de Municipio de Barbacoas se analizó que habían estudiantes que no saben contar algunos números, no lo identifican, no saben agregar y escribirlos y esto hace que se les dificulte sumar y restar, estas operaciones básicas que todo niño o estudiante debe saber y aprender a desarrollarlas. De allí nace la necesidad de trabajar esta problemática conjuntamente a través de la implementación de los diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas)

Son muchos los factores que inciden en esta problemática, el poco conocimiento que tienen algunos maestros acerca de la importancia pedagógica de la pérdida de los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi en el contexto socio_cultural. Por lo tanto es necesario adoptar programas institucionales fundamentados en estrategias lúdico_pedagógicas tendientes a fortalecer los procesos de aprendizajes, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes

En los diferentes aspectos que hacen parte de una sociedad y comunidad integral que apunta a mejorar la calidad de vida de los diferentes niños, con el propósito de hacer parte de todo lo antes mencionado, en la búsqueda de mejorar el nivel educativo y la recreación de los estudiantes de la institución educativa sede N°7, se inició labor de análisis de las necesidades y falencias con el objetivo de aportar una alternativa de solución ajustada a los resultados de esta investigación que favorezca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área matemáticas del grado primero .

1.2 Pregunta investigativa

¿Cómo a través de los diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) se puede gestar una malla curricular que contribuya al proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar de la sede N° 7?

1.3 Justificación

El desarrollo de este proyecto es de vital importancia para aplicarlo porque se basa en la idea de crear espacios, donde el niño ejecuta y los ponga en práctica como herramienta pedagógica que les permite desarrollar sus diferentes competencias e inteligencia, también propiciar espacios recreativos en donde puedan participar todos los actores que forman parte de toda la comunidad educativa como son los docentes, los padres de familia y los alumnos, para que ellos tomen conciencia hacia la implementación de la lúdica en sus diferentes planeaciones y planes de estudios de su institución, para que el niño se motive y le permita desarrollar actividades que le ayuden a mejorar su rendimiento académico, ya que estos cumplen un papel importante en el desarrollo integral del niño porque cumplen con la función primordial de enriquecerlos desde su propio contexto.

De este modo podemos señalar que practicábamos algunos juegos y rondas tradicionales tales como: el escondite, tanto en la escuela como en las diferentes instituciones educativas y fuera de estas, chapa cajón, boby, stop, etc. Estos diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi eran practicados por nuestros amigos y amigas del pueblo, así como nuestros familiares, padres, abuelos los cuales conocían estos juegos y los habían jugado muchas veces en su infancia en las antiguas pampas de sus comunidades. Porque por medio de estos se relacionaban más con otras personas, aun sin conocer llevaban una muy buena socialización natural, aprendían valores por medio de estos como el respeto, la tolerancia, la lealtad etc.

Un aspecto a destacar que se debe resaltar sobre los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi, es que estos eran practicados al aire libre y se utilizaban todos aquellos materiales que se pudieran encontrar dentro de nuestro entorno como por ejemplo el boby lo jugábamos la pelota la hacíamos de chuspas, los diferentes cuadros con los nombres de los jugadores lo escribíamos con barro o con carbón etc. Y para concluir estos juegos han formado parte fundamental de nuestra infancia y por ende es necesario continuar esta transmisión para que pasen a formar parte de las generaciones futuras y no se pierdan a lo largo del tiempo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Generar una malla curricular propia del área de matemáticas a través de la implementación de los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas) en los estudiantes del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar sede # 7 de municipio de Barbacoas.

1.4.2 Objetivos específicos

- Reconocer los diferentes juegos y rondas tradicionales de la sub región del Telembi (Barbacoas)
- Describir los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas) que contribuyen al proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Luis Irisar Salazar sede 7
- Implementar la estrategia pedagógica fundamentada en los diferentes juegos y rondas tradicionales de la sub región del Telembi (Barbacoas) para la implementación en el área de Matemáticas.

Capítulo 2. Marcos de referencia

2.1 Marco de antecedentes

Lo juegos tradicionales son los juegos típicos de una comunidad, y utilizan objetos del medio para dinamizar los juegos, como por ejemplo elementos de la naturaleza o elementos de la cotidianidad de las personas; aunque en algunas ocasiones solamente se necesita el movimiento del cuerpo humano.

Los juegos tradicionales promueven la conservación de las raíces culturales de la comunidad y ayudan a la configuración de la identidad de un pueblo, en los juegos también hay experiencias colectivas, y los juegos también sirven para transmitir conocimientos y enseñanzas de las generaciones mayores hacia las generaciones menores.

Muchas investigaciones ha habido sobre este tema de los juegos y rondas tradicionales como medio para aumentar la participación y mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje abordadas por diversos autores.

Desde una propuesta sobre la lúdica como estrategia didáctica sugiere que el alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla. Martínez en su propuesta se considera que por medio de la lúdica y el juego es donde el niño cambia algunos patrones de comportamiento y centra más su atención cuando es un goce o placer para él. (Martínez, 2008).

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En definitiva, para los niños y las niñas jugar no solo se convierte en una actividad del tiempo libre, sino que a través de juego pueden adquirir conocimientos del mundo que le rodea y también comprender sus emociones. También les permite razonar y establecer una conexión entre el juego y la vida.

2.2 Marco teórico y conceptual

MALLA CURRICULAR Es un instrumento que contiene la estructura del diseño en el cual los docentes, maestros catedráticos abordan el conocimiento de un determinado curso, de forma articulada e integrada, partiendo una visión de conjunto sobre la estructura general de un área incluyendo asignaturas.

JUEGOS TRADICIONALES La palabra juego viene de dos palabras del latín: Jocus y ludus luder. Ambas palabras significan acto de jugar pasatiempo, diversión etc. Son aquellos juegos típicos de una región o país que se realizan sin la ayuda o la intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras ramas tierras flores etc.) u objetos domésticos como hilos, botones, cuerdas, tablas etc.

Los juegos tradicionales permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando.

JUEGO MANIPULATIVO: Son los juegos que se utilizan para la presión de las manos para realizarse.

Agarrar, atar, coger, abrochar, sujetar, son aspectos que se utilizan en estos tipos de juegos y se realizan desde edades muy tempranas del niño

JUEGOS DE IMITACION: Son los juegos en los que los niños realizan acciones, sonidos, gestos que han aprendido con anterioridad. También se realizan en edades muy tempranas incluso desde que son bebés.

JUEGOS SIMBOLOCOS: Son los juegos en los que los niños otorgan significados nuevos a los instrumentos que utilizan en el juego o que se encuentran a su alrededor. Los niños los suelen realizar desde los dos años aproximadamente.

JUEGOS DE RAZONAMIENTOS: Son los juegos que trabajan el conocimiento lógico matemático

El juego tradicional es más que un pasatiempo para las personas también es una herramienta de aprendizaje y de adaptación a la vida adulta en la etapa infantil

La recreación en los niños son actividades fundamentales en el aprendizaje de los niños y niñas pues estimula al máximo sus capacidades físicas su creatividad e imaginación para el crecimiento cognitivo.

EL juego es una actividad que traspasa las fronteras de la edad, del espacio y del tiempo; se puede hacer cuando el ser humano lo desee. Además así desarrollan los niños la motricidad, aprenden las reglas de los juegos y configuran el comportamiento social en general.

En el entorno escolar, los juegos satisfacen necesidades sociales de pertenencia a un grupo, necesidades psicológicas de expresión de emociones. Todo eso les permite desarrollar destrezas y habilidades para la vida de los estudiantes.

Para especificar un poco más el tema, se define el juego a partir del autor el Pugmire-stoy.

El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo(Pugmire-Stoy,1996)

También hay otros autores, que habla sobre el juego, son Gimeno y Perez, lo definen como:

El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego (Gimeno y Pérez, 1989).

En este mismo orden de ideas, es importante resaltar la declaración de la ONU acerca del Juego como un derecho de los niños y las niñas. El 30 de noviembre de 1959 dijo que como principio el niño tiene derecho a disfrutar plenamente de los juegos y las recreaciones; y la sociedad y sus instituciones deben promover este derecho.

En la comunidad el juego es visto como una actividad espontanea, en donde se elijen libremente las reglas, y generalmente hay un reto que superar, y esas pequeñas victorias genera

satisfacción en los niños y las niñas. Con relación González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego también tiene un concepto sociológico, Según Huizinga en su libro "Homo Ludens".

el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría (Huizinga citado por Hill, 1976).

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados".

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Para Groos filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (Karl Groos, 1902).

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Para Jean Piaget (1956), en su teoría relata el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa

operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Autores como Silva refieren que las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo (Silva, 1995).

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela. .

Vygotsky destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria (Vygotsky, 1991)

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo. (Google internet)

Según el teórico estadounidense David Ausbel define el aprendizaje significativo como un tipo de aprendizaje donde el estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee Wikipedia

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky)

2.3 Marco contextual

- Macro contexto

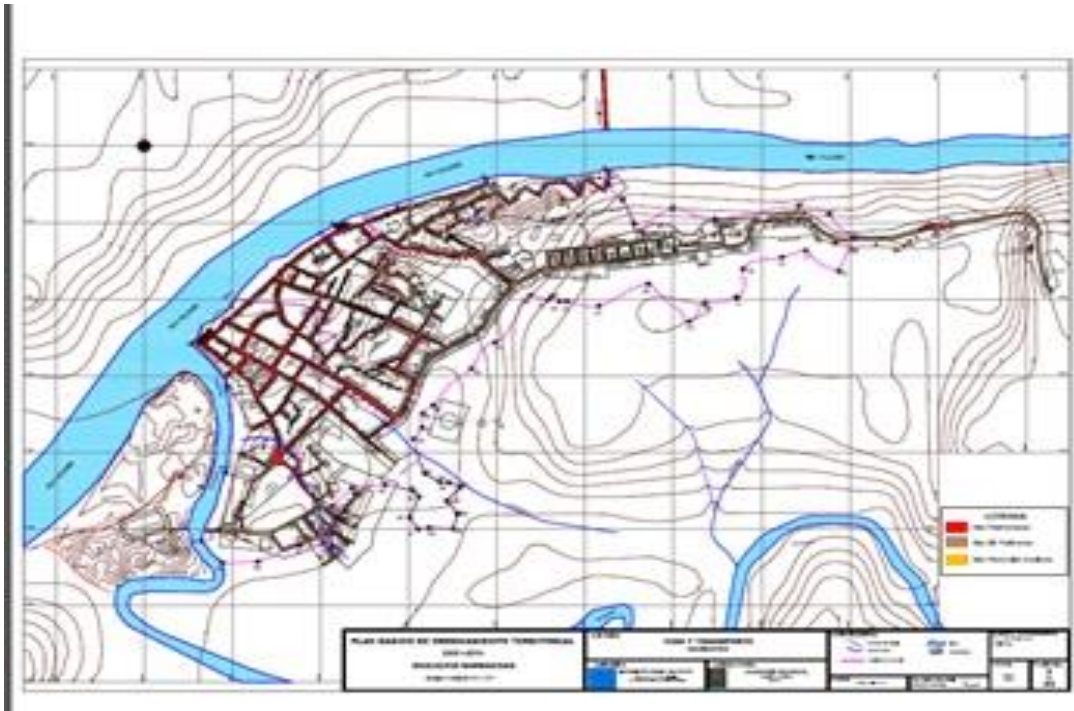
Identificación del municipio

Tabla No._1_. Datos generales del municipio

Fecha de fundación		1600
Fundador		FRANCISCO DE LA PARADA Y ZUÑIGA
Altitud promedio		36 msnm
Temperatura promedio		28°C – 31°C
Hidrografía		Ríos Telembí, Guelmambí, Ñambí, Ulí, Telpí, Inguambí y Guaguí.
Ecología		Bosque húmedo
Límites	Norte	Roberto Payán y Magüí Payan
	Sur	Ricaurte
	Oriente	Samaniego
	Occidente	Tumaco
Habitantes		48.334
Origen de la Población		Indígena-Espanoles y Africano
Alcalde Actual		Dr. Ronald Javier Angulo Cortes

Fuente: Oficina de Planeación Municipal.

Figura No.1: Mapa de Ubicación



Fuente: Oficina Planeación Municipal

MARCO HISTÓRICO

Los primeros pobladores de la región de Barbacoas pertenecieron a los grupos indígenas: Indígenas, Tapajes, Barbacoas, Sanquiangas y Telembies; asentados sobre los ríos Tapajes, Patía y Telembí.

A finales del siglo XVI son traídos a la región hombres de etnia negra para trabajar en las minas de oro.

La primera fundación de Barbacoas según el investigador Merisalde fue en 1541.

Otros historiadores consideran que fue fundada por Francisco De La Parada Y Zuñiga En año 1600 en el sitio denominado hoy como Santa Helena, siendo destruida por los indios Sindagua. Luego se vuelve a repoblar por Pedro Martin Navarro en 1616 en los ríos Telembí y Guagú en la margen izquierda en los terrenos de la señora Murillo de Portocarrero con el nombre de la señora de Puerto de Toledo.

MARCO SOCIAL Y CULTURAL

En este Municipio se habla el idioma español, hay acceso a los diferentes medios de comunicación y de transportes como terrestres y acuáticos.

En el Municipio la religión predominante ha sido la católica, pero en la actualidad existen otros grupos religiosos tales como: Testigos de Jehová, Cruzada Cristiana, Pentecostal Unida de Colombia, -----.

Cuenta con un hospital llamado H. San Antonio asentado en barrio del cual lleva su nombre, otros barrios son: Guayabal, La Loma, El Comercio, La Unión, 29 de Agosto, Bello Horizonte, Paraíso, Invasión, El Jardín y Berlín.

Este fenómeno de migración hacia el territorio de Barbacoas, aparte de forzar el desplazamiento de sus nativos producto de la colonización y de la tecnología inapropiada produce el deterioro de la naturaleza y genera grandes transformaciones en la dinámica sociocultural de la población empezando a crear imaginarios de vida distintos en la mentalidad de sus pobladores, que desean emigrar del territorio en búsqueda de mejores condiciones de vida.

Barbacoas disfruta de una diversidad cultural, donde sobresale el baile currulao, típico de la costa sur de Nariño, también en su gastronomía se destaca el pusandao, un plato tradición con una serie de mitos y leyendas fantasmagóricas. También se destacan las fiestas patronales en homenaje a la Virgen de Atocha patrona del municipio y su fecha de fundación.

RESEÑA HISTORICA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LUIS IRISASR SALAZAR

El colegio Luis Irisar Salazar de Barbacoas fue fundado por los señores Hernando Rueda Ortiz, Augusto Ortiz y Manuel Ortiz Molano en el año 1961. Al año siguiente es decir, 1962 empezó a fundar el colegio departamental de Barbacoas, fundado por el doctor José Manuel Villarreal Pero a través de una ordenanza gestionada por el señor Hernando Rueda Ortiz, se fusionaron los dos colegios, conservando el nombre actual

El nombre se debe al vicariato apostólico de Tumaco monseñor Luis Irisar Salazar quien fue gran impulsor del colegio.

Fue creado únicamente para varones y así funcionó hasta el año 1974 que se convierte en el colegio mixto. Se laboró inicialmente en la antigua cárcel del circuito de barbacoas, dónde actualmente funciona la Escuela Niño Jesús de Praga (Barrio San Antonio)

En diciembre 16 de 1990 comenzó a funcionar el colegio departamental nocturno Liceo de Barbacoas fundado por el doctor José Manuel Villarreal, siendo su primer rector el señor Hernando Jorge Cabezas, quien se preocupó por la construcción de su planta física ubicada en la calle unión capricho, de Barbacoas. Con la fusión de los establecimientos educativos se traslada al bachillerato diurno para dictar sus clases en horas nocturnas y funcionó hasta el año 2017 que entregó su última promoción.

El programa 3011 o educación de adultos, también funciona en la planta física del bachillerato bajo la coordinación de la Licenciada Miryam Quiñones Pérez. (PEI Institución LIS).

2.4 Marco legal

El proyecto toma como fundamento legal la normatividad que regula la educación colombiana a partir de la Constitución Política; según el artículo 2º: “Las autoridades de la República están instituidas para proteger a todas las personas residentes en Colombia, en su vida, honra, bienes, creencias, y demás derechos y libertades, y para asegurar el cumplimiento de los deberes sociales del Estado y de los particulares”.

El artículo 7º: “El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana” y el artículo 8º: “Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación”

De acuerdo a la ley general de la educación de 1992 la Etnoeducación es la educación que se ofrece a los grupos étnicos o comunidades que integran la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua y una tradición.

El artículo 67 dice que la educación es un derecho de la persona y un derecho público que tiene una función social, con ella busca acceso al conocimiento, a la ciencia a la técnica los demás bienes y valores a la cultura.

ley 115 de 1994.

En su artículo 5 consagra los fines de la educación, en su numeral consagra con el fin de la educación el pleno desarrollo de la personalidad sin mas limitaciones que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos para cumplir con esta finalidad es pertinente promover espacios de socialización desde los primeros años de vida escolar, de tal forma que los niños las niñas aprendan a convivir en el respeto y reconocimiento del otro, al mismo tiempo que se apropien de la cultura de su entorno.

ARTICULO 16.De la ley general de educación (**ley 115__94**).Se consagran los objetivos de la educación con los fines de la educación

B) El crecimiento armónico y equilibrio del niño de tal manera, que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto escritura y las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

C) El desarrollo de la creatividad las habilidades y destrezas propias de la edad, como también la capacidad de aprendizaje

La ley 70 de 1993

En 1993 se promulgó la Ley 70, la cual en primer término hace un reconocimiento de las comunidades negras que han venido ocupando tierras baldías en las zonas rurales ribereñas de los ríos de la Cuenca del Pacífico, de acuerdo con sus prácticas tradicionales de producción y el derecho a la propiedad colectiva” (Ley 70, 1993). Este reconocimiento se centra en un asunto de vital importancia para las comunidades afrodescendientes y es el de la propiedad de la tierra y esquema colectivo que desde antes de la abolición de la esclavitud habían planteado para la constitución y la supervivencia de sus comunidades.

Otro punto planteado en la Ley es el del “propósito establecer mecanismos para la protección de la identidad cultural y de los derechos de las comunidades negras de Colombia como grupo étnico, y el fomento de su desarrollo económico y social, con el fin de garantizar que estas comunidades obtengan condiciones reales de igualdad de oportunidades frente al resto de la sociedad colombiana” . (Ley 70, 1993). En cuanto a este aspecto, la legislación sigue con la línea

constitucional que declara a Colombia como una nación multicultural y abre el camino para iniciar un camino hacia el desarrollo social y económico de la población afrodescendiente, tomando como piedra angular la protección de su identidad cultural y el reconocimiento de esta población como grupo étnico.

Por último esta ley reconoce la participación de las comunidades afrodescendientes en el diseño ejecución y coordinación de los planes, programas y proyectos de desarrollo económico y social que los comprometan como una medida necesaria para respetar las particularidades de las necesidades, las prácticas culturales y su concepción del desarrollo.

Herramientas de protección

De la Ley 70 de 1993 se desprenden durante los años siguientes una serie de decretos y autos de cumplimiento que reglamentan algunos artículos y que buscan materializar el espíritu de esta Ley. Los decretos y autos más relevantes son:

El Decreto 1745 de 1995 “Por el cual se reglamenta el Capítulo III de la Ley 70 de 1993 y se adopta el procedimiento para el reconocimiento del derecho a la propiedad colectiva de las “Tierras de las Comunidades Negras” . Es un decreto que se encarga de reglamentar uno de los aspectos más importantes, pero a su vez más delicados de la Ley 70 y es el del derecho a la propiedad colectiva. En este decreto, este aspecto está fundamentado en garantizar la función social y ecológica de la propiedad, dándole a las comunidades negras la posibilidad de participar activamente en las decisiones de carácter económico o social que el estado o el sector privado quiera emprender en estos territorios.

En esta misma línea encontramos Decreto 22 48 de 1995, el cual establece los parámetros para el registro de Organizaciones de base de las Comunidades Negras, precisamente buscando apoyar por parte de las instituciones del estado el proceso de organización social que soportará el asunto de la propiedad colectiva y las decisiones que la comunidad tomará sobre estas propiedades.

Más adelante el Decreto 2248 es derogado por un nuevo decreto. El Decreto 3770 de 2008 básicamente busca “reglamentar la Comisión Consultiva de Alto Nivel de Comunidades Negras, Afrocolombianas, Raizales y Palenqueras y establecer los requisitos para el Registro de Consejos

Comunitarios y Organizaciones de dichas comunidades”. De esta manera, actualiza el marco institucional estatal que apoya a las comunidades negras en el desarrollo de sus propiedades colectivas, al igual que incluye a otras poblaciones afrodescendientes en este proceso.

Por último, es preciso mencionar el auto de cumplimiento 005 de 2009 emitido por la Corte Constitucional, el cual busca la protección de los derechos fundamentales de la población afrodescendiente víctima del desplazamiento forzado. Este auto, el cual surge de la Sentencia T-025 de 2004, que a su vez es resultado del análisis constitucional que la Corte hizo al incumplimiento de la Ley 387 1993 y al estado de cosas inconstitucional con respecto a la población en situación de desplazamiento, ordenada llevar a cabo planes específicos de protección y atención a la población afrodescendiente, teniendo en cuenta el enfoque diferencial que reconozca la diversidad de las personas afrodescendientes en situación de desplazamiento.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque de investigación

Enfoque cualitativo: se centra en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. Ejemplo: se está interesado en realizar una investigación sobre una cultura indígena, sus valores, ritos y costumbres. En este caso debemos saber a fondo dónde radica tal cultura, su historia, sus características esenciales (actividades económicas, religión, nivel tecnológico, total aproximado de su población y otros) (Baptista, Fernández, Hernández, 2014, p. 391).

3.2 Método de investigación

Método de investigación acción: con sus variaciones de investigación de la acción, investigación para la acción e investigación a través de la acción, busca conocer la realidad en diversos momentos y con diferentes propósitos, así: la primera en el momento en que tiene lugar los fenómenos sociales con el objeto de evaluarlos. La segunda, una vez sucedidos ellos y con la intención de programar acciones transformativas. La tercera, una vez practicadas estas u otras acciones y con el propósito de conocer sus efectos o la realidad mediante las expresiones vividas a raíz de intervenciones sociales específicas. En general, según Stephen Kemmis, la investigación acción busca el conocimiento de una situación social mediante acciones de indagación introspectiva colectiva adelantadas por sus propios actores y con el doble interés de comprender tanto las prácticas sociales o educativas como las situaciones en que se desarrollan y de lograr el mejoramiento de la racionalidad y la justicia de esas prácticas. Tiene importancia en el campo de la investigación educativa y curricular para lograr reformas significativas de cara a la realidad social específica. (Uscátegui, 2009, pp. 74-75)

3.3 Tipo de investigación

Tipo descriptivo el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. (Van Dalen & Meyer, 2006, p. 18)

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de información, se tienen los siguientes:

- Revisión documental: para el marco teórico y conceptual.
- Entrevista: para indagar sobre el tema del primer objetivo específico (técnica: la entrevista; instrumento: guion de entrevista)
- Observación participante: para el tema del segundo objetivo específico (técnica: la observación; instrumento: diario de campo).

Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados

4.1 Apreciación los diferentes juegos y rondas tradicionales de la sub región del Telembi (Barbacoas)

La señora Marlene Quiñones (2018) respecto a los juegos dijo: *que los juegos son un medio de divertirse, herencia de nuestros ancestros. Debemos cuidarlos ya que son para beneficio propio muchas personas y más de los niños*

La señora Carmen meza (2019) ama de casa comenta sobre los juegos lo siguiente: *son una manera de entretener a los niños.*

El señor Juan David Ortiz (2019) mayor de edad docente expresa que los juegos *son distracción para que los jóvenes y niños se integren entre sí.*

Juegos y rondas

Ula, ula

Pacha, cajón

Gato y el ratón

El puente

El ángel y el diablo

La sortija

Conga

Las frutas

Timbre y cuelga

Mirón mirón

La rayuela

Osito

Picotarro

Tapino.

4.2 Diseño de estrategia pedagógica enfocada en los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas) que contribuyen a el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Luis Irisar Salazar sede N°3

El Logro que se desarrolló para esta propuesta fue el de identificar los usos de los números (como código, cardinal, medida, ordinal) y las operaciones (suma y resta) en contexto de juegos, familiares, económicos, entre otros utiliza, construye e interpreta representaciones pictóricas y diagramas para representar relaciones entre cantidades que se presentan en situaciones o Fenómenos. Explica cómo y por qué es posible hacer una operación (suma o resta) en relación con los usos de los números y el contexto en el cual se presentan. Reconoce en sus actuaciones cotidianas posibilidades de uso de los números y las operaciones.

Interpreta y resuelve problemas de juntar, quitar y completar, que involucren la cantidad de elementos de una colección o la medida de magnitudes como longitud, peso, capacidad y duración

Este logro con su evidencia la ejecutamos por medio del juego tradicional la feria del maestro ANDRES. Y también atraves del desarrollo de • Fichas de trabajos, salidas al tablero, desarrollo de trabajos, tablero, cinta, hojas de block, y cártel

Utiliza diferentes estrategias para contar realizar operaciones (suma y resta) y resolver problemas aditivos. Realiza conteos (de uno en uno, de dos en dos, etc.) iniciando en cualquier número. Determina la cantidad de elementos de una colección agrupándolos de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5. ¿Describe y resuelve situaciones variadas con las operaciones de suma y resta en problemas cuya estructura puede ser $a + b = ?$, $a + ? = c$, o $? + b = c$. Establece y argumenta conjeturas de los posibles resultados en una secuencia numérica. Utiliza las características del sistema decimal de numeración para crear estrategias de cálculo y estimación de sumas y restas Reconocimiento de los números del 0 al 9 identificación de la familia del 10 por medio de la

ejecución del juego tradicional Chapa cajón utilizando materiales que nos brinda el medio como son metro, palos piedras, cajetas etc.

Reconoce el signo igual como una equivalencia entre expresiones con suma y resta Propone números que satisfacen una igualdad con sumas y restas, describe las características de los números que deben ubicarse en una ecuación de tal manera que satisfaga la igualdad. Argumenta sobre el uso de la propiedad transitiva en un conjunto de igualdades. Desarrollo de ejercicios en el tablero para reconocer los diferentes signos que identifican una operación. Se utilizaron fichas de trabajos ábacos, marcadores, lápiz, hojas de block.

Con la implementación de algunos juegos y rondas tradicionales de la sub región del Telembi los logros pedagógicos se alcanzaron satisfactoriamente

¿Qué son los Derechos Básicos de Aprendizaje? Los DBA son las diferentes herramientas que le brindan a la comunidad educativa como son docentes, estudiantes, padres de familia, para identificar los diferentes saberes que deben aprender los estudiantes en los diferentes grados de la educación escolar.

Es importante tener en cuenta que los DBA por sí solos no constituyen una propuesta curricular y estos deben ser articulados con los enfoques, metodologías, estrategias y contextos definidos en cada establecimiento educativo, en el marco de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) materializados en los planes de área y de aula.

Los DBA también constituyen un conjunto de conocimientos y habilidades que se pueden movilizar de un grado a otro, en función de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Si bien los DBA se formulan para cada grado, el maestro puede trasladarlos de uno a otro en función de las especificidades de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, los DBA son una estrategia para promover la flexibilidad curricular puesto que definen aprendizajes amplios que requieren de procesos a lo largo del año y no son alcanzables con una o unas actividades.

Los DBA están estructurados para enunciación está compuesta por tres elementos centrales:

El enunciado, las evidencias de aprendizaje y el ejemplo.

La propuesta pedagógica está centrada primordialmente en el juego, las experiencias significativas y la exploración del medio; está dirigida en el rango de edad de los 5 y 7 años apoyada en la teoría del desarrollo cognitivo en el tercer estadio de las operaciones concretas y la etapa pre-operacional de Jean Piaget (1896-1980).

La planeación pedagógica se apoya en los Derechos Básicos de Aprendizaje donde se utilizó tres indicadores de desempeño

Los recursos fueron Resmas de papel, Lapiceros, Lápices, Borradores, Colores, Cinta transparente, Tijeras, Colbones y Reglas, cuerdas balones, cajetas, palillos etc.

Para el desarrollo de está planeación se le hablo de los diferentes juegos y rondas tradicionales que existen en el subreino del telembi También se les explico que plantas se nacen en el frio y cuales en el clima cálido.

Los recursos fueron Resmas de papel, Lapiceros, Lápices, Borradores, Colores, Cinta transparente, Tijeras, Colbones y Reglas;

Para el desarrollo de está planeación Se les llevo diferentes juegos y rondas tradicionales instrumentos no convencionales como palos, cuerdas, vasos, jarras incluyendo materiales sólidos como madera, plástico, a medir.

Los saberes que se utilizó fueron Clasifica los diferentes juegos y rondas tradicionales de su entorno, según sus características observables (cantidad y tipo de juegos y los diferencia de los juegos y rondas objetos inertes, a partir de criterios que tienen que ver con las características básicas de los juegos Compara características utilizando instrumentos simples como la cuerda, pelotas etc... para realizar observaciones.

Para el desarrollo de está planeación Se les llevo un cartel donde estaban plasmado todos los seres vivos con su clasificación y características, se les explico el tamaño, cubierta corporal, cantidad y tipo de miembros, forma de raíz, tallo, hojas, flores, frutos y los diferentes los objetos inertes para ver si entendieron se les entrego un ficha de trabajo donde estaba los seres vivos y los objetos inertes tenía que con sus clasificación y características, Se los llevo a observar y que hicieran las diferentes comparaciones y que describieran las diferentes juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi donde los resultados pedagógicos fueron alcanzados.

4.3 Implementación de la estrategia pedagógica con base en los diferentes juegos y rondas tradicionales de la sub región del Telembi (Barbacoas en el área de Matemáticas.

Resultaos obtenidos de los tres logros

Se realizaron varios juegos y rondas, donde los niños y las niñas estuvieron muy atentos y atentos en el desarrollo de estos, porque por medio de las diferentes rondas como por ejemplo la ronda del elefante observamos que algunos estudiantes ya cuentan hasta el número 20 siguiendo la secuencia. Se les explico que todas las operaciones tienen un signo que las diferencias de las otras operaciones como por ejemplo que la suma tiene un signo muy llamativo y se trajo a colación la cruz que utilizo Dios de camino al calvario de igual forma, se les explico que cuando estamos sumando estamos agregando, aumentando. Y con el signo menos estamos quitando.

En cuanto a sus aportes al desarrollo de la motricidad se puede observar que con los juegos se potencializan sus habilidades físicas, básicas su conocimiento de la estructura y control de movimientos según las diferentes circunstancias y condiciones de cada situación.

Cada estudiante utiliza n los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para transmitir conocimientos, ideas, y estados de ánimo, para establecer vínculos comunicativos y afectivos con otros niños.

4.4 Conclusiones y recomendaciones

Con la finalización de este trabajo resaltamos que los juegos y rondas tradicionales en nuestras clases dadas, más allá de propuesta en práctica en cada momento del juego fue conveniente desarrollar una labor de investigación sobre sobre algunas operaciones básicas de matemáticas en los niños del grado primero de la Institución Educativa Luis Irisar Salazar Sede 7 los objetivos del trabajo encomendado se optó por ofrecer una serie de juegos para mejor entendimiento de algunas de la operaciones del área de matemáticas,duarnte la incorporación de los mismos se obtuvo una análisis de motricidad de los estudiantes así como también de la idoneidad de los juegos y rondas de la subregión del Telembi fue fundamental para el proceso educativo porque les ayudo a desarrollar su aprendizaje y promover sus capacidades para comportarse como seres activos y participativos dentro de la comunidad educativa. Una de las

mejores maneras para alcanzar estos objetivos fue potenciar la creatividad a través de los elementos como loterías, bingos, juegos el capitán ordena, la serpiente, chapa cajón, bobi, yema, que aportaron en el desarrollo de las actividades facilitando el entendimiento, las relaciones interpersonales, la integración y el respeto, funcionando como mecanismos de aceptación y acoplamiento en algunas operaciones matemáticas. Desde la inclusión de las rondas y juegos tradicionales como medio educativo trabajamos como fundamentales el esfuerzo personal de los estudiantes y las relaciones dentro del grupo favoreciendo sus aprendizajes y lo más importante recuperamos algunas rondas y juegos que ya se habían perdido abarcando la transversalidad dentro de la propuesta.

En definitiva, con este proyecto pretendimos utilizar estos juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi para la aplicación de algunas operaciones matemáticas como medio pedagógico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje acomodándose a las características tanto personales de los estudiantes del grado primero de Institución Educativa Luis Irisar Salazar sede 7 como del contexto social y cultural.

Recomendaciones

En correspondencia con las conclusiones se recomienda:

Los profesores deben tener presente los juegos tradicionales como una forma de expresión cultural de los niños aplicándolos con intencionalidad pedagógica valiosa para mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Referencias

Fuentes primarias:

Quiñones, Marlene. (2018) Entrevista de Yina, Ortiz. Proyecto aplicado Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar Sede N7.

Meza, Carmen. (2019) Entrevista de Yina, Ortiz. Proyecto aplicado Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar Sede N7.

Ortiz, Juan David (2019) Entrevista de Yina, Ortiz. Proyecto aplicado Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi (Barbacoas Nariño) para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas del grado 1 de la Institución Luis Irisar Salazar Sede N7.

Referencias bibliográficas

Arocha, J. (2004). Ley 70 de 1993: utopía para afrodescendientes excluidos. Utopía para los excluidos: el multiculturalismo en África y América Latina, 159-178.

Baquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.

De Educación, L. G. (1994). Ley 115 febrero 8 de 1994. Ediciones Populares.

Escobar, L. C. G., & Quintero, M. C. C. (2018). Una mirada a las políticas estatales para la inclusión y diversidad cultural en la educación superior. Praxis educación y pedagogía, (1).

Freire, P. (1989). Virtudes del educador. Obra de Paulo Freire; Série Folhetos.

Gimeno Sacristán, J., & Pérez Gómez, A. (1989). La enseñanza: su teoría y práctica (No. 371.3 370.7). Akal,.

Navas, O. D. A. (2016). La Constitución Ecológica de Colombia (3RA EDICIÓN). U. Externado de Colombia.

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje, 4(sup2), 13-54.

Piaget, J., & Buey, F. F. (1972). Psicología y pedagogía. Barcelona: Ariel.

Pugmire-Stoy, M. C. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación (Vol. 33). Narcea Ediciones.

Rodríguez, E. M., & Costales, S. V. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. Magister: Revista miscelánea de investigación, (22), 7-22.

Anexos

Anexo A. Formato de consentimiento informado

En esta parte se consignan cada uno de los formatos empleados en la investigación identificándolos con letras mayúsculas como aparece en el ejemplo. El orden sería según como se citen en el trabajo, el autor decide.



Nombre de la institución:

Nombre del docente:

Área:

Grado:

Título del proyecto aplicado:

MALLA CURRICULAR DEL AREA:

Objetivos del proyecto aplicado:

--

LOGRO	META DEL PROYECTO APLICADO	HORAS	PERIODO

Juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi 40

Nombre de la institución:

Nombre del docente:

Área:

Grado:

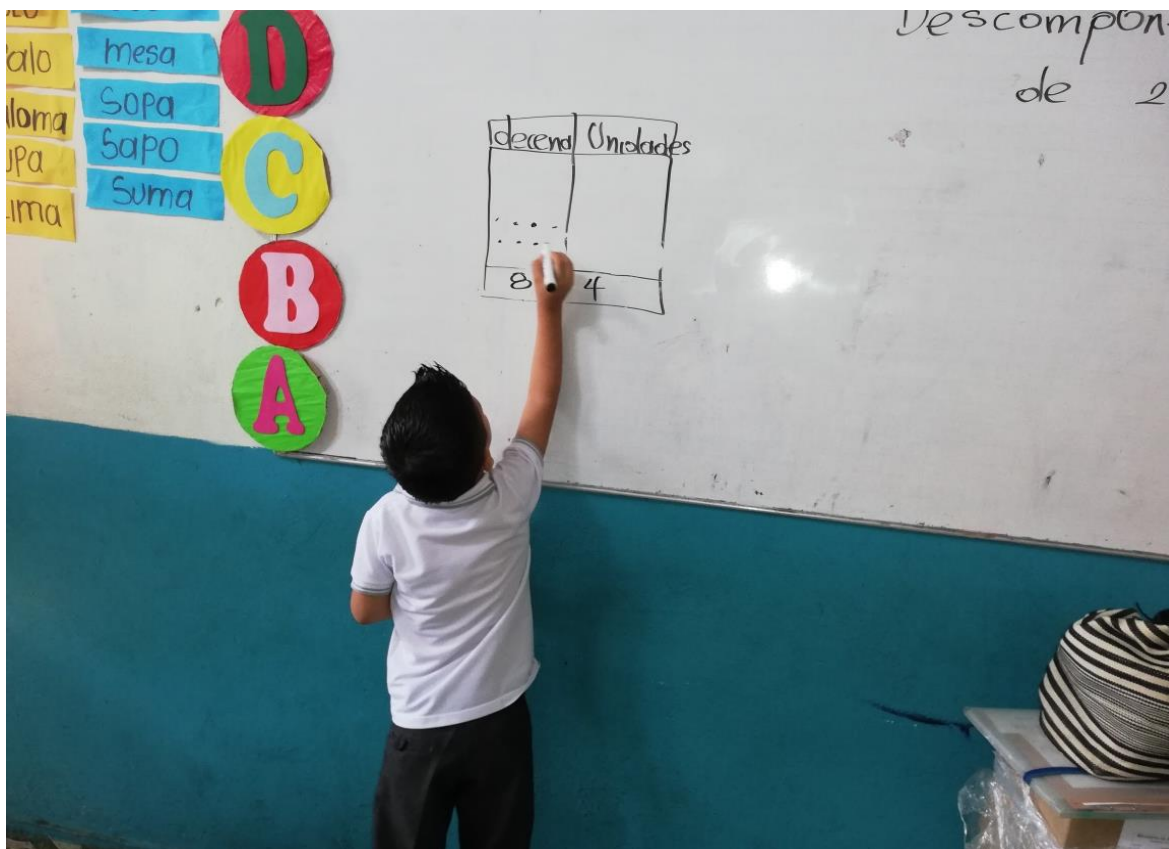
Título del proyecto aplicado:

Planeador de clase

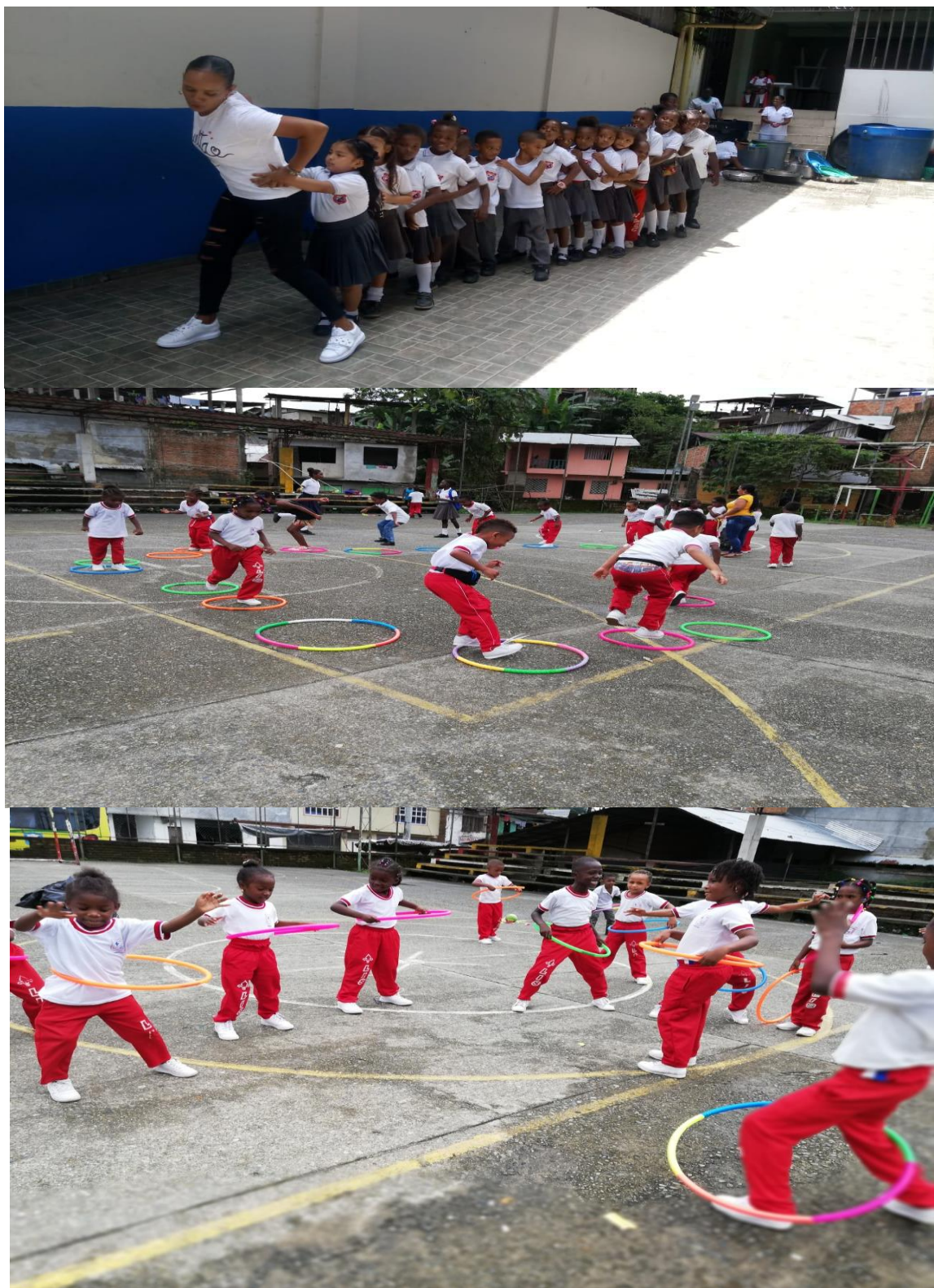
LOGRO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR	RECURSOS	ACOPLE CON LA PROPUESTA INVESTIGATIVA	RESULTADOS PEDAGÓGICOS ALCANZADOS

Anexo B













Anexo C Cartilla de los diferentes juegos y rondas tradicionales

INTRODUCCION

Este proyecto de investigación es el resultado de las diferentes prácticas y observaciones que desarrollamos durante los años 2018 y parte del 2019, en los diferentes Centros Educativos del Municipio de Barbacoas.

Los juegos tradicionales o típicos de una región o país que se realizan sin la ayuda o la intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras ramas tierras flores etc.) u objetos domésticos como hilos, botones, cuerdas, tablas etc., también son la herramienta perfecta para el desarrollo social del niño.

Los juegos tradicionales permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando.

El trabajo está organizado en diferentes partes, dentro de ella podemos indicar o mencionar la situación problema, la cual contiene la pregunta de los diferentes hechos que origina la situación. El planteamiento de los diferentes objetivos, que busca la solución al problema, la justificación que contiene los diferentes argumentos necesarios para llevar acabo el desarrollo del trabajo.

La falta de estrategias recreativas de creatividad en el momento de desarrollar juegos lúdicos por parte de los diferentes docentes ha sido una de las consecuencias que genera el desánimo y la falta de interés por los juegos y rondas tradicionales, convirtiéndolo en un inconveniente para que los alumnos se socialicen de otra manera con sus amigos, que vivan experiencias diferentes, y significativas en su grado.

Actualmente por lo general encontramos en el recreo (HORA DE DESCANSO) estudiantes sentados en las diferentes bancas y silletería o practicando actividades no aptas para un niño en esa edad de desarrollo.

LAS MANOS

Saco mis manitas y las pongo a bailar,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.

Saco mis manitas y las pongo a danzar,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.

Saco mis manitas y las pongo a palmear,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.



QUE LLUEVA QUE LLUEVA

Que llueva, que llueva,
La vieja está en la cueva,
Los pajaritos cantan,
Las nubes se levantan,
¡Que sí!
¡Que no!
Que caiga un chaparrón,
Con azúcar y turrón,
Que rompa los cristales de la estación,
y los tuyos si, y los míos no



RONDAS INFANTILES



Las rondas infantiles, son canciones que acompañan juegos colectivos de niños. Éstos se toman de las manos, y formando círculos, cantan, bailan y saltan. Tienen la particularidad de formar un círculo, de allí su nombre propio “ronda”. Tienen como beneficio, fomentar en el niño la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos, a través de las manos, formar “la ronda”. Muchas de ellas se originaron en España, expandiéndose en Latinoamérica por tradición oral de generación a generación.





PACHA CAJON

es un juego de niños al aire libre, que, con el uso de una tiza, una piedra y saltos en cada casilla te brindarán un momento entretenido con tus amiguitos.





TENGO UNA MUÑECA

Tengo una muñeca vestida de azul,
con su camisita y su canesú.
La saqué a paseo y se me constipó,
la tengo en la cama con mucho dolor.
Esta mañana me dijo el doctor,
que le de jarabe con el tenedor.
Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho, y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro, y ocho treinta y dos.
Ánimas benditas me arrodillo yo
Tengo una muñeca vestida de azul,
zapatitos blancos y gorro de tul.
La llevé a paseo y se me constipo,
la tengo en la cama con un gran dolor.
si, si, si
Son los números
son los números
si, si, si

El uno es un soldado haciendo la instrucción.
El dos es un patito que está tomando el sol.
El tres una serpiente que baila sin parar.

El cuatro es una silla que invita a descansar.
El cinco es un conejo que salta sin parar.
El seis es una pera redonda y con rabito.
El siete un caballero con gorra y con bastón.
El ocho son las gafas que usa don Ramón.
El nueve es un hijito atado a un globito.
El cero una pelota que acaba esta canción.



UN ELEFANTE SE BALANCEABA

Sobre la tela de una araña
Como veía que no se caía
Fue a buscar otro elefante.
Dos elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Como veían que no se caían
Fueron a buscar otro elefante
Tres elefantes se balanceaban
Sobre la tela de una araña
Como veían que no se caían
Fueron a buscar otro elefante,
La vaca Lola

LA VACA LOLA

La vaca Lola
tiene cabeza y tiene cola
La vaca Lola
La vaca Lola
tiene cabeza y tiene cola
y hace muuu

CINCO LOBITOS

Cinco lobitos

tiene la loba,
cinco lobitos,
detrás de la escoba.
Cinco lobitos,
cinco parió,
cinco críos,
y a los cinco,
a los cinco
tetita les dio.
Pulgar, pulgar,
se llama éste,
éste se llama índice
y sirve para señalar,
Éste se llama corazón
y aquí se pone el dedal,
Aquí se pone el anillo
y se llama anular
y este tan chiquitín



EL TELEFONO ROTO

Los niños hacen un círculo y el primero en comenzar le dice una frase o palabra al niño que tiene a su lado y ese niño se lo dice al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al último niño quien dice la frase o palabra que el primer niño dijo; si la palabra es incorrecta se empezará de nuevo hasta decir correctamente la frase o palabra.

LA CARRETILLA HUMANA

Para empezar el juego se crean cuatro parejas o más de hombres o mujeres (dependiendo del espacio donde estén reunidos). Las parejas deben relajarse pues es un juego recreativo y muy

divertido, por lo que no hay que enojarse con su compañero si lo hace mal. Básicamente se trata de tomarlo por los tobillos y levantarlo hasta formar una carretilla. En qué consiste la carrera de carretillas Cada pareja, cada uno de los participantes hará la carretilla de la siguiente forma: se pone de rodillas y apoya las palmas de las manos sobre el suelo. Detrás de una línea pintada o por lo menos imaginaria se alistan los participantes, se dará la voz de salida y las cuatro parejas saldrán corriendo hacia la meta que puede fijarse a unos diez metros de distancia (puede ser más o menos metros).



CONCLUSION

Los juegos y rondas tradicionales de la subregión del Telembi nos sirvieron como aplicación de algunas operaciones matemáticas como medio pedagógico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje acomodándose a las características tanto personales de los estudiantes del grado primero de Institución Educativa Luis Irisar Salazar sede 7 como del contexto social y cultural.